

『けものフレンズ』のディストピア感

— セカイ系・キャラクター —

木内英太*

要 約

2017年のアニメ「けものフレンズ」の大ヒットの原因のひとつがディストピア感にあることを、セカイ系とキャラクターの概念の変化をふまえて、考察する。

1 はじめに

2017年前期にはアニメ『けものフレンズ』が話題となった。放送が始まった際にはキャラクターの外見の単純さ、1話前半ののんびりした展開から評価は低かったのだが、話が進むにつれて次第に話題となり、放送終了後にもブームはますます大きくなり、2017年1月から6月の「twitter 話題量番付」の「エンタメ部門」の横綱となった⁽¹⁾。文末脚注にあげたこの記事では、ヒットの理由として、「作中に登場する「すごーい!」「たのしーい!」といったフレーズ」である「フレンズ語」が大きな要因であると、記事として、アニメファンでない読者にもわかりやすい特徴が挙げられている⁽²⁾。

その「フレンズ語」をきっかけとして「その世界観や二次創作のしやすさ」によってコアなファン以外からも話題を呼んだと述べられている。「その世界観」とは、フレンズたちがほかのフレンズの個性を「すごーい!」と褒めてくれて皆が仲間になり、主題歌『ようこそジャパリパークへ』で歌われているように「けものは居ても のけも

のは居ない」という、ほのぼのとした世界のことであろう。

しかし『けものフレンズ』が大ヒットとなった理由としては、動物を美少女化したキャラがかわいい、萌える、というだけではなく、アニメなのにEDに遊園地などの実写のモノクロ写真が使われていたこと、フレンズの敵であるらしいセルリアンが何なのかがわからないことなど、かわいいだけではなく不気味さを感じさせる世界観が「コアなファン」の間で話題を呼んだこともあげられる⁽³⁾。『けものフレンズ』を監督した、たつきは、このディストピア感が「今の「けもフレ」の世界観にとってもマッチするんじゃないかな」という気持ちがあるという⁽⁴⁾。

本稿では、一見かわいらしい『けものフレンズ』のディストピア感がヒットの一因であると考え、セカイ系とキャラクターについての緒論をふまえつつ、2010年代の文化の特色を示す一例として論じる。

2 セカイ系

セカイ系は、定義があいまいなままインターネット上から広く使われている言葉で、もともとは『新世紀エヴァンゲリオン』の影響を受け、1990年代後半からゼロ年代に作られた、巨大ロボット

2017年11月30日受付

* 江戸川大学 マス・コミュニケーション学科教授 英文学、現代文化

や戦闘美少女、探偵など、おたく文化と親和性の高い要素やジャンルコードを作中に導入したうえで、若者（特に男性）の自意識を描写する作品群」と定義された⁽⁵⁾。「ゼロ年代の日本文学を論じるうえでかつて避けて通れないキーワード」であった⁽⁶⁾。もともとは東浩紀が2004年に「『学園ラブコメ』と『巨大ロボットSF』の安易（であるがゆえに強力）な合体」と述べていたように、「Web上でこの言葉が生まれた頃は『エヴァ』的な暗い物語って、00年代の今では時代遅れだろ?」というような意味で揶揄する言葉として使われていた。

その後、セカイ系は社会の状況を表す言葉として使われるようになる。リオタールが、「1960年代に当時の主に人文学の場面における混乱状態をふまえ、「大きな物語の失墜」がはじまっている」と述べたことをふまえ、人々が信じられる共通の価値観がなくなってしまった社会の状態を表した言葉となる⁽⁷⁾。佐々木敦は「主人公（ぼく）とヒロイン（きみ）を中心とした小さな関係性（「きみとぼく」）の問題が、具体的な中間項を挟むことなく、『世界の危機』『この世の終わり』など、抽象的な大問題に直結する作品群」と自意識を除いて捉えた⁽⁸⁾。その後、物語の構造を示すものとして「広まるにつれて肯定的に使う人が出てき」で、現在では文学、社会学など幅広く使われるようになっていく⁽⁹⁾。

宇野常寛は、新世紀エヴァンゲリオンが放送された1995年を境に「心理主義」化が生じ、文学、アニメ、テレビドラマなどの物語において「「～する／～した」こと（行為）をアイデンティティに結びつけるのではなく、「～である／～ではない」こと（設定）をアイデンティティとするという考え方が流行したことを指摘した⁽¹⁰⁾。これを「九〇年代後半の「引きこもり／心理主義的」想像力」とした⁽¹¹⁾。それに対し、アメリカ同時多発テロが起こった二〇〇一年前後から、リオタールの言う「大きな物語」が失われたポストモダンの状況で、無数の「小さな存在」が「自分の信じたものを信じて」戦うバトルロワイヤルの状況になったことを「決断主義」「サヴァイヴ系」とし

て、前者を「一九九五年の古い想像力」、後者を「二〇〇一年の新しい想像力」として区分した⁽¹²⁾。

この区分には、セカイ系は昔からあったものであり、その構造は時代の流れで生じたものではなく「普遍的」だという反論がある。笠井潔によると、宇野が区分した「セカイ系」と「決断主義」は、「社会領域が消去されているという点で、いずれもセカイ系的であり」、「同じ時代的条件から派生した二者」である⁽¹³⁾。現在では「セカイ系」の争点というのは、「自意識」や「主体」ではなく、社会や文化の「構造」の問題になっている⁽¹⁴⁾。

「かつて存在していた「中間領域」、すなわち共同体や福祉国家的な政策、さまざまな保護と表裏であった規制、横並びをよしとする戦後民主主義などが失墜していったことの反映として「中間領域の不在」を特徴とするセカイ系がうまれてきた⁽¹⁵⁾。セカイ系は例外状態という、外部がなくなった「一元的」な世界と類比的に捉えられるべきだとされている⁽¹⁶⁾。

けものフレンズが大きなブームになったのは、明確にセカイ系の構造を持ったアニメの放送が始まってからである⁽¹⁷⁾。けものフレンズプロジェクトの漫画版である『けものフレンズ——ようこそジャパリパークへ!』は、立派な飼育員を目指しジャパリパークへとやってきた菜々という「内面」を持つ飼育員の人間の女性が、フレンズのことである「アニマルガール」を飼育することで成長する物語だが、アニメを放映中の2017年3月に連載を終えている。またネクソンにより配信された、ゲームの『けものフレンズ』は、セカイ系の要素を持つが、RPGといえるほどの物語性はなく、2016年にサービスを終了している。

アニメの『けものフレンズ』は、かばんとサーバルという「ぼくときみ」と、ジャパリパークという「セカイ」が直結しているという構造であり、典型的なセカイ系である。セカイ系は、構造、世界観と細かなことであるガジェットを、中間項を除いて結び付けたものである。『千と千尋の神隠し』、『アナと雪の女王』などは、個人的な「キミとボク」との関係（千尋とハク、アナとエルサ）を守るために行動して、結果として「セカイ」を

救うことになる。『けものフレンズ』においても、かばんにとって自身の実存に欠かせないサーバルを救うことが、ジャパリパークという社会や構造を救うことになる。

もともとは自意識や内面を描くのが、物語構造を指すようになったというセカイ系の定義から考えると、動物が変化したというけものフレンズのキャラクターには内面がないように見えることが、けものフレンズの物語構造の新しさを示している。フレンズたちには「家を建てたい」「カフェにお客さんが来てほしい」「ゲームをして勝ちたい」「ジャパリまんではなく料理されたものを食べてみたい」といった欲求はあるが、各話において、ヒトのフレンズ化した「かばん」という登場人物のアイディアとサーバルたちの行動によって欲求は解消し、フレンズたちは満足をする⁽¹⁸⁾。精神的な視点では「人間には欲望があるがキャラには欲求しかない」という⁽¹⁹⁾。けものフレンズたちには満足してしまえる欲求はあるが、満足することがない人間的な欲望がない。自意識があるのはヒトであるかばんのみである。

アニメ『けものフレンズ』の10話までの各話は、かばんの「実存」の問題は背景に退いていて、新しい場所で出会ったフレンズたちの欲求不満があり、それが満足することになって、サーバルとかばんは次の場所に移動していく話である。登場人物たちが親密でゆるやかなコミュニケーションのネットワークを形作るが、中間領域ではないフラットな世界が描かれている。

かばんは自分が何が得意なのか、何のフレンズなのかかわからないが、彼または彼女（かばんはフレンズたちから「かばんちゃん」と呼ばれるが、その性別ははっきりしない）には「自分が何者なのか、海の向こうに何があるのか知りたい」という人間的な欲望がある⁽²⁰⁾。しかし自分の「内面」への衝迫といえるほどではない。これは描かれていないのではなく、かばんが内面をあまり意識していないようである。セカイ系の特徴であった自意識は、『けものフレンズ』においては「データベース化」したと言える⁽²¹⁾。

物語が始まった時点では、かばんは自分がヒト

のフレンズであることも知らず、1話でサーバルから何が得意なフレンズなのかを聞かれても答えられない。かばんはジャパリパークで自意識をもって以来、現実の人と出会ったり関わったりしたことがないようである。自分の実存を気にするが自分がどのようなキャラなのかはわからないままで話が進む。

11話では、かばんがセルリアンの体内に捕らえられたサーバルを救う決断をする。そして最終回の12話でフレンズたちが集合してサーバルを救いだす。ここには宇野の言う大きな物語が失われた後に、その場その場で限定的に形作られる「網状の、ゆるやかなつながりの無限連鎖」「小さな成熟」がある⁽²²⁾。

しかし、『けものフレンズ』の世界観は、宇野常寛『ゼロ年代の想像力』においてゼロ年代（2000年から2009年）の特色として挙げている「決断主義」の、「決断しなければ生き延びられない」ということではない。セルリアンへの根本的な対応を先延ばしにしてその場しのぎで過ごしていてもフレンズたちは生き延びることができる。11話最終シーンでのかばんの行動は、自己犠牲性もいわずにセカイを守ろうとしたというよりは、サーバルへの友情、恩返しとして彼女を救うことにしたように見える。公共性や社会性が消滅したセカイでの、もっと私的な関係性からの行動である。

サーバルは出会った時からかばんをフレンズとして親愛の情を持ち、1話の最後に「かばんちゃんについていく」と決めて以来、温かい「サバンナちほー」を出てかばんの旅に同行し、雪山で凍えるなどの危機を経て、海の向こうを進んでいく最終回の最後のシーンまでかばんについていく。このサーバルの存在がかばんの実存にとっては極めて重要である。かばんにとって、サーバルは「自分とは何か」という疑問を言葉にするきっかけになった。そしてサーバルにとっては、紙飛行機を作り、文字を理解できるかばんは「すごい」フレンドである。単なる旅のパートナーにとどまらず、互いを鏡像とする二者関係、双数的関係に近くなっている⁽²³⁾。

セカイ系を構造や社会から見た捉え方と、「実

存」から見た捉え方の違いを二項対立でとらえることについては、個々の「実存」の住む世界が多元的になったために、ひとびとのオタク的な閉じた世界が「多元的」にいくつもいくつも存在するという捉え方もあり、簡単には区別できない⁽²⁴⁾。サーバルを救い出したフレンズたちは、海の向こうに行きたいとかばんを皆で送り出すが、そのあとに皆で理想的なセカイを作り出そうという考えを持たない。今まで通りにジャパリパークでそれぞれが生きていくだけのようである。ジャパリパークはそれぞれのキャラクターにとっては、それぞれのセカイとして多角的に存在する。

『けものフレンズ』においてディストピア感が描かれているのは、1990年代の「実存的セカイ系」から、2010年代の「例外社会的セカイ系」へとセカイ系が変わり、個々の「実存」の住む世界が多角的になって、セカイの登場人物が統一された理想を持つユートピアが不可能になったセカイであることを示している、と解釈することが可能である。登場するすべてのフレンズたちに共通するユートピアはどのフレンズも求めている。それぞれの「ちほー」がフラット化して存在するディストピアである。EDでのモノクロの遊園地などの写真は、ジャパリパークが進歩をしないディストピアであることを示していると捉えることができる。

3 キャラクター

伊藤剛はキャラとキャラクターを区別し、前者を「固有名で名指されることによって」「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの、後者を「「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」をもった「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその人の「人生」や「生活」を想像させるもの」と定義した⁽²⁵⁾。

岩下朋世はこれをふまえ、なぜ漫画のキャラクターはひとつひとつの絵は異なるのに同一の人格を持つ「キャラクター」と読めるのかという問題と関連して、「独自性を持つものとして「差異化された図像」であるキャラ図像」と「事後的に立

ち現れ、キャラ図像間の同一性を支える抽象的な指示対象として機能するキャラ人格」のふたつの理論的モデルを提示した⁽²⁶⁾。

キャラは原則として成長しない。アニメ『けものフレンズ』1話では、まんが、ゲームと共通の世界観を持たず視聴者には前提となる世界観が示されていないにも関わらず、特にキャラクターの説明もなく始まり、唐突にサーバルがかばんと追いかけてくをして、視聴者にとっては背後が読み取れない「キャラ」として現れる。話が進むに従い、サーバルとかばんは、火を扱うことや木登りやなどをお互いから学んでいくが、知識や技術を得ることと成長することは異なる。

しかし、最終回が近づくにつれて、変化が現れる。1話の初めの部分では、かばんは突然サーバルに追いかけて「食べないでください」と哀願して、サーバルは「食べないよ」と言う。それ以降、かばんはまだサーバルを恐れているが、サーバルは初めからずっとかばんを食べる気はないので、その後、かばんが食べないでくださいと言うたびに常に「食べないよ」と答えている。

10話で、サーバルは一人でこっそりジャパリまんを食べたことを黙っているが、かばんに既に見破られていて、「どうしてわかったの」と驚かされる。そのあと、サーバルはボスにしゃべらせるために、かばんの入れ知恵で、「食べちゃうぞ」と嘘をつく。サーバルは、ジャパリまんを食べたことがかばんに気が付かれていたことに学び、かばんに説得されて、嘘をつくことができるようになる。嘘をつけることは人間らしさの特徴の一つである。登場時にはキャラであったサーバルが複雑な内面性を持ってきている。

ライター、物語評論家のさやわかほかは、キャラ図像とキャラ人格のモデルから「キャラが時間を持つ」という考え方をういたキャラ論が重視されると説いた⁽²⁷⁾。キャラが時間を持つとは「受容者の側で生まれる時間的な連続性」を重要視することである⁽²⁸⁾。この考え方により、作品と受容者の間に当然あるべきインタラクション」やキャラのアイデンティティが作品を流れる時間の中で「変遷していく」ことをより明確にとらえられるとい

う⁽²⁹⁾。これは無時間的に文化のデータベースから要素が取り出されて作品においてガジェットとして用いられるという「データベース化理論」からのアップデートを図ったものである⁽³⁰⁾。受容者という概念を用いるが、古典的なマンガ批評の「『ぼくら語り』的な抑圧」の復活とは異なる⁽³¹⁾。受容者が作品を読む時間ではなく、アイドルなど、現実存在する人間がキャラとして自己主張して消費され、受容者とのインタラクティブな関係においてキャラが変わっていく現在において、2次元と3次元、そして2.5次元を区別しない捉え方のために重視される。

『けものフレンズ』で、サーバルはこの意味での時間を持つことになるキャラである。10話でボスが見せる映像で、ミライとサーバルが映っている。このシーンからサーバルが現在とは別の時間にも存在することがわかり、時間的な連続性を持つのか、多世界解釈的な異なるレイヤー（層）に複数存在するのかは明確にはわからないが、サーバルというキャラが時間を持つことになる。映像を見たサーバルはなぜか涙を流し「早起きしたからかな」と述べる。このときに、サーバルに感情が生じ、現在と別の時間の2点が示されることで時間の流れが作品内のキャラと視聴者の両方に認識される。「『私』と『世界』を媒介するのが、感情という象徴的な存在」となっている⁽³²⁾。

『けものフレンズ』は、このサーバルが涙を流すシーンから、文脈が変わる⁽³³⁾。サーバルというキャラの同一性について疑義が生じる。外見と声が同じなので、物語上の現在でのサーバルと、ボスが映す映像に映っているミライとともにいるサーバルが同じ「キャラ」であることは間違いないが、ボスが映すサーバルは同一のキャラクターなのか、登場人物にも視聴者にもわからない⁽³⁴⁾。

動物をキャラ化した「データベース」からつくられた『けものフレンズ』の世界においては、フレンズたち自身の認識によると一種類の動物ごとに一人の「フレンズ」しか生まれえないはずである。しかし、かばんと共にいる現在のサーバルの記憶にはない、ミライと共にいるサーバルが存在する。このことの理由についてはアニメ本編においては

明確な説明はない。それは、物語の時系列順に過去にミライと過ごしていて、かばんと共にいる物語上現在のサーバルが過去の記憶をなくしているのではなく、デリダの言う「キャラのアーカイヴ」が生じていると読み取ることができる⁽³⁵⁾。

ミライといるサーバルを見たサーバルがなぜか涙を流すことは、『けものフレンズ』のストーリーを通じて視聴者が感じる「抑圧、郷愁や強迫」は異なる。レイヤーを越境するサーバルというキャラクターがもたらすものであると解釈することが可能である⁽³⁶⁾。

時間がキャラを更新することは、「現実空間で繰り広げられるパフォーマンス的なキャラと二次元的なキャラを同じ俎上に載せる」「コンテンツ消費とコミュニケーション消費を接合する」ために無視できない考え方である⁽³⁷⁾。「アーカイヴに対する強迫的で反復的、郷愁的な欲望」「起源への回帰の抑え難い欲望、望郷の念、絶対の始まりの最も古代的な場所に回帰する郷愁」が、たつき監督の言うディストピア感であると思われる⁽³⁸⁾。

4 おわりに

『ラブライブ!』のファンである「ラブライバー」たちが神田明神や秋葉原に「聖地巡礼」をすることは、声優たちのライブとμ'sのキャラクターを同じように消費し、コンテンツを消費することにとどまらない現在のオタク活動の様子を示している⁽³⁹⁾。しかし『けものフレンズ』を見て「フレンズ」になった視聴者たちが、聖地巡礼をしたいと思っても、ジャパリパークは実在しない。そこで実際の動物園に聖地ではなく「キャラ」を求めて動物を見に行くようになっている⁽⁴⁰⁾。アニメの背景に描かれている場所ではなく、「キャラ」を通して2次元と3次元が結びつき、動物園で実際の動物に出会うことが、いわば「聖キャラ巡礼」となっている。新しいキャラ消費の在り方といえる。『けものフレンズ』は、3次元ではどうぶつビスケッツというグループ名で、実際にアニメで声を当てた声優がキャラのコスプレをして顔出しをしてテレビなどに出演して歌っている⁽⁴¹⁾。『けもの

フレンズ』に「2.5次元」は存在しないようである。

また、東武動物公園で、けものフレンズに登場するフンボルトペンギンのキャラであるフルルのプレートの上から動かないという、実在したフンボルトペンギンのグレープ君のファンによる扱われ方もキャラ消費の新しい傾向を示している。グレープ君のつがいであったメスペンギンが若いオスペンギンと子を作って、年老いたグレープ君が孤独になったことから2次元キャラのプレートに恋をしたらしい、という下世話な情報から「2次元キャラに恋するペンギン」として、『けものフレンズ』ファンたちによってインターネット上で物語化、データベース化されて消費され、その死には多数の献花が贈られた⁽⁴²⁾。グレープ君にある種のキャラを見出して、東武動物公園を訪れた人々がユーチューブに投稿する今日のグレープ君の様子を楽しみ、彼の報われない恋愛に哀愁を感じる人間の「フレンズ」たちは、「キャラ概念と密接に関係する現代人の姿」を映し出す現象のひとつであるといえる⁽⁴³⁾。

グレープ君の死後、『けものフレンズ』のコンセプトデザインを手がけた吉崎観音による追悼イラストをはじめとする数多くの2次創作が描かれている。グレープ君にまつわる一連の出来事からは、けものフレンズのファンたちによって「フレンズ」と認識された一羽のペンギンの孤独や死だけではなく、3次元での聖地巡礼ができない『けものフレンズ』フレンズたちのキャラ消費の限界、ジャパリパークの非現実感、そして、グレープ君は死後フルルと永遠に結ばれるという2次創作に見られる想像力からは、キャラが死ぬことはないが進歩や変化がないジャパリパークのディストピア感を感じられる。

《注》

- (1) イマツイ編集部が、2017年ヒットトレンドを口コミから分析！2017年上半年期ソーシャルヒット番付！あの「美女と野獣」に4倍の差をつけた“すごい”コンテンツとは!? http://imatsui.com/seasonal_topics/post_120/
- (2) 同上
- (3) 同上
- (4) インタビュー たつきおにいさん（アニメーション監督）『けものフレンズ BD 付オフィシャルガイドブック (1)』(KADOKAWA) p. 22
- (5) 前島賢『セカイ系とは何か』(星海社文庫) p. 115
- (6) 東浩紀『セカイからもっと近くに 現実から切り離された文学の諸問題』(東京創元社) p. 15
- (7) 佐々木敦×限界小説研究会トークショー テキスト・撮影 小林宏彰 <https://www.cinra.net/interview/2009/08/26/000000.php?page=2>
- (8) 東浩紀『美少女ゲームの臨界点』(同人誌)、佐々木敦「「きみ」と「ぼく」の壊れた「世界／セカイ」は密室でできている？ 西尾維新 VS 舞城王太郎」(前島賢『セカイ系とは何か』(星海社文庫) p. 128-129 による孫引き)
- (9) 宇野常寛 更科修一郎『サブカルチャー最終審判 批評のジェノサイズ』(サイゾー) p. 74
- (10) 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』(早川文庫) p. 84
- (11) 同上, p. 87
- (12) 同上, p. 112, p. 16, p. 21
- (13) 笠井潔「セカイ系と例外状態」限界小説研究会編『社会は存在しない セカイ系文化論』(南雲堂) p. 49
- (14) 佐々木敦×限界小説研究会トークショー テキスト・撮影 小林宏彰 <https://www.cinra.net/interview/2009/08/26/000000.php?page=3>
- (15) 序論「セカイ系」から「世界内線」へ 限界小説研究会『サブカルチャー戦争 「セカイ系」から「世界内線」へ』(南雲堂) p. 17
- (16) 佐々木敦×限界小説研究会トークショー テキスト・撮影 小林宏彰 <https://www.cinra.net/interview/2009/08/26/000000.php?page=3>
- (17) ComicWalker コミックウォーカー http://comic-walker.com/contents/detail/KDCW_KS01000016010000_68/
- (18) 『けものフレンズ』8話「べばぶらいぶ」では、アイドルおたくのマーゲイは、かばんのアドバイスではなく自身の決断でPPP(べぱぶ)のマネージャーになる。PPPの5人はより良いアイドルを目指して自主的に努力しており、アイドルになりたいという欲求が満足することではなく、人間的な欲望のようである。PPPはおしゃべりのような次回予告をしており、人間らしさが描かれている。
- (19) 斎藤環『キャラクター精神分析 マンガ・文学・日本人』(ちくま文庫) p. 286
- (20) かばんの性別がはっきりしない点については、例えば以下のような考察がある。 <http://matomame.jp/user/FrenchToast/818f9e33b7692f76c906?page=2>
- (21) データベース化については、東浩紀『動物化す

- るポストモダン オタクから見た日本社会』(講談社現代新書)
- (22) 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』(早川文庫) p. 230
- (23) 斎藤環『承認をめぐる病』(ちくま文庫) p. 121-122
- (24) 佐々木敦×限界小説研究会トークショー テキスト・撮影 小林宏彰 <https://www.cinra.net/interview/2009/08/26/000000.php?page=4>
- (25) 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』(星海社新書) p. 126
- (26) 岩下朋世『少女マンガの表現機構 ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』(NTT 出版) p. 256
- (27) さやわか『キャラの思考法 現代文化論のアップデート』(青土社) p. 216-218
- (28) 同上, p. 214
- (29) 同上, p. 214
- (30) 東浩紀『ゲームのリアリズムの誕生 動物化するポストモダン 2』(講談社現代新書)
- (31) 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』(星海社新書) p. 361
- (32) 東浩紀編, 永山薫, 斎藤環, 伊藤剛, 竹熊健太郎, 小谷真理『網状言論 F 改』(青土社) p. 217
- (33) 西兼志『アイドル／メディア論講義』(東京大学出版会) p. 146
- (34) 斎藤環はキャラを「同一性を伝達する記号」と定義している。ボスの映像に映るサーバルは「身体性を欠くがゆえに、虚構世界のレイヤー間を自在に移動できる」。斎藤環『承認をめぐる病』(ちくま文庫) p. 258-259
- (35) ジャック・デリダ 福本修訳『アーカイヴの病 フロイトの印象』(法政大学出版局)
- (36) 同上, p. 262
- (37) さやわか『キャラの思考法 現代文化論のアップデート』(青土社) p. 217
- (38) 斎藤環『キャラクター精神分析 マンガ・文学・日本人』(ちくま文庫) p. 262
- (39) コンテンツ消費とコミュニケーション消費の接合はインターネット, ライブ, ラジオなどで盛んである。「聖キャラ巡礼」と関連がある一例として, 秋葉原の近くにある昌平橋東橋詰広場で, 『ラブライブ!』第2期4話で高坂穂乃果, 園田海未, 南ことりという3人のキャラクターが座っていた椅子にラブライバーのグループが座って, 知り合いではないらしい別のグループにカメラを渡して写真を撮ってもらい, 次に写真を撮った人がいるグループが同じ場所に座って, 先に写ったグループの一人が撮って, コミュニケーションをしている様子を筆者は見たことがある。
- (40) 東武動物公園でアルバイトをしている学生によると, 2017年10月の時点でもかなりの数の『けものフレンズ』のコスプレイヤーが来園しているとのことである。
- (41) ヒトからできたキャラであるかばんは, どうぶつビスケッツのメンバーではない。
- (42) グレープ君について伝える BBC の記事を挙げる。Japanese zoo mourns anime-loving celebrity penguin <http://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-41608350>
- (43) さやわか『キャラの思考法 現代文化論のアップデート』(青土社) p. 217